MSX

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

PINGÜINO
TIRO AL PLATO
PLOTTER
HIPICA
HIT PARADE
SPRITES

AÑO II - 2ª EPOCA - Nº 3 Precio 850,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

De nuevo en ruta, volviendo a insistir en los programas punteros del software europeo. No cejamos en nuestro empeño de tratar de ofrecer siempre lo mejor, aunque a veces no sea del todo posible. No queremos colgarnos medallas que no nos corresponden ni caer en la egolatría, pero como rectificar es de sabios, hemos modificado algunos aspectos, siempre contando con vuestra colaboración, pues —en definitiva— son vuestras sugerencias y opiniones quienes nos hacen ver las posibles mejoras que podemos insertar en la publicación e incluso los errores en que incurrimos, por eso no nos cansaremos nunca de pedir vuestras cartas.

Ya habréis observado que en esta II Epoca de LOAD'N'RUN hemos potenciado las utilidades, como consecuencia de las encuestas que hicimos, en las que se nos pedía mejorar este apartado. Creemos que un equilibrio entre juegos y utilidades es lo que nos da el punto perfecto, pues el ordenador además de servir como un excelente compañero de divertimientos, también nos puede ayudar mucho en otras cuestiones, tales como estudios, archivo...

En otro orden de cosas hemos de decir que ya hemos empezado a recibir votaciones para nuestro «Hit Games», por lo que ya en el próximo número verá por fin la luz.

Os animamos a que sigáis enviando vuestras cartas a esta sección.

También nos han empezado a llegar relatos de ciencia-ficción y eso nos complace sobremanera, porque es una demostración de que esta sección ha cuajado tal y como esperábamos.

En fin, os dejamos ya con los programas que os proponemos este mes. Gracias por vuestro apoyo y recordad que cualquier idea o sugerencia que nos planteéis, no caerá en saco roto, sino que se estudiará adecuadamente en la redacción para ver si es factible llevarla a la práctica.

EDITA
DUPLISON, S.A.
Entenza 95 4.º
Apartado de Coreos 36.099
08080 Barcelona
Tel.: (93) 329 24 16

Director
José María Esteban

Director Técnico
Alex Lara

Maquetación y diseño
Eduard Benito

Archivos y documentación
Cinta Panicello

Secretaria de dirección
Laura Soler

Ilustraciones
Curro Astorza, Josep Maria Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Garcés, Eduardo García, Manolo García, Enric Jardí, Man, Martí, Mediavilla

Colaboradores
José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Estaban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú.

Corresponsales
Corrado Vantaggiato (milán), Danielle Faulcau (París), Michelle Curel (New York), Ber Watson (Londres)

Impresión
Gráficas Martorell
P.º Rosanes 12 - Martorell (Barcelona)
D.L. B-32.688/85

Fotocromos
MC Ediciones
Avenida Roma 157 9.º - Barcelona

Fotocomposición
Joan Gállego
Enrique Granados 135 - Barcelona

Reproducción de cassettes
AUDIMICRO
Mascaró 23 - Barcelona

Distribución
Coedis
Valencia 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

Ilustración de Josep Maria Beá

JOSEP MARIA BEA FONT, Barcelonés, es uno de los dibujantes españoles más decisivos de las dos últimas décadas. Tanto en el cómic como en la ilustración destaca de modo especial por su estilo personal e inconfundible. No obstante, es un creador de asombrosa versatilidad que además del sello Beá ha sabido crear el estilo Sánchez Zamora (uno de los seudónimos que utiliza) de técnica bien distinta. Es además un mago del collage. Ha recibido numerosos premios y sus dibujos se han editado en medio mundo, desde U.S.A. a Yugoslavia, pasando por la práctica totalidad de la Europa comunitaria. Por su libro didáctico «La técnica del cómic» le fue concedido el Premio Ciudad de Barcelona a la mejor labor de información y animación cultural. En la actualidad dirige la Editorial Intermagen y edita la revista de humor Canibal. Entre los álbumes que ha publicado pueden destacarse: «Sir Leo». «Seres, dioses y espacios», «Peter Hipnos», «Historias de terror», «Historias de la taberna galáctica», «En un lugar de la mente», «La esfera cúbica», «La muralla», «Siete vidas», «Once nombres», «El estado de Joey», «Mediterráneo», «Fobia»... Además de dibujar, toca la guitarra (estuvo en el grupo Los Dálmatas) y escribe textos cargados de sano y fino humor.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

Para cargar los programas que presentamos actuad de la siguiente forma:

Conectad el ordenador a la red eléctrica.

Comprobad que todas las conexiones son correctas, introducid la cassette en la grabadora, cuidad que la cinta esté rebobinada.

Cuando en la pantalla os aparezca el cursor, teclead la instrucción de carga que se indica en cada programa.

Inmediatamente poned en marcha la grabadora y automáticamente el ordenador procederá a cargar el programa.

Esperad a que la carga se haya completado para pulsar la tecla STOP de la grabadora.

ATENCION

Te proponemos un reto.
En el reverso del poster central encontrarás un relato de ciencia-ficción.
¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?
Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista y recibirás un buen regalo por ello.
Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de 7 folios tipo holandesa, a doble espacio y a máquina.
Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono y envíalo a:

LOAD'N'RUN (Relatos)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

HIT GAMES

Con este número inauguramos una nueva sección que esperamos sea de vuestro agrado. En cualquier caso, vuestra colaboración es absolutamente imprescindible para llevarla a buen término se trata de un hit de software seleccionado según vuestro criterio. Tan sólo tenéis que enviarnos una carta indicando vuestros cinco juegos favoritos en orden del uno al cinco. Entre todos confeccionaréis la lista que os presentaremos cada mes en la revista.

ATENCION: ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS SORTEAREMOS 10 CAJAS DE LPS DE ALAN PARSONS QUE CONTIENEN LOS ALBUMES TITULADOS: «EVE», «I ROBOT», «PIRAMID» y «THE TURN OF A FRIENDLY CARD».

Envíanos tus votos a:
LAD'N'RUN (HIT GAMES).
APARTADO DE CORREOS 36.099
08080 BARCELONA.

CREATOR

Los grandes programas para que crees tus: Aventuras, Juegos y Gráficas Tridimensionales.

Estate atento a LOAD'N'RUN muy pronto los tendrás en tus manos.

No te los pierdas!!

Juega y Apre

TIRO AL PLATO

El tiro al plato es un deporte que desarrolla una capacidad de concentración y reflejos muy importantes.
Gracias a este programa la pantalla de tu monitor se convertirá en un campo de tiro al plato donde deberás mostrar tu habilidad y puntería como tirador. En este campeonato podéis competir hasta cuatro jugadores, cada uno de los cuales dispone de una serie de 25 platos.
Mediante el cursor realizaréis todas las operaciones:

Lanzar plato
Apuntar a la izquierda Apuntar a la derecha
Disparar

Para cada plato disponéis de dos cartuchos.
Para los tiradores muy experimentados, existen varios niveles de dificultad.
Estos niveles los podéis escoger pulsando:
1-Lento (principiante)
2-Normal (aficionado)
3-Rápido (profesionales)
Si por cualquier razón deseáis comenzar de nuevo el campeonato pulsad la barra de espacio.
¡Animo! los juegos de Seúl os esperan.

HIT PARADE

Convierte, con este programa, tu ordenador en un estupendo tocadiscos. Te presentamos un sinfín de melodías de grandes compositores y de otros éxitos de hoy y de siempre, para que te relajes escuchando y viendo los bellos dibujos que decoran las composiciones.

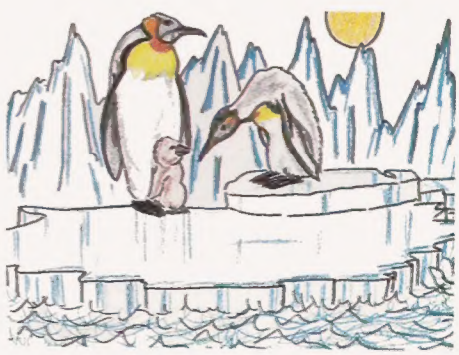
SPRITES

Con este magnífico programa podrás diseñar toda la variedad de sprites que desees. Para ello, te damos todas las facilitades necesarias si sigues las indicaciones siguientes:
- Con la letra A se señala o se cancela un punto en la posición en que se encuentra el cursor
- Con la letra Y se crea el negativo del sprite
- Con la letra T formamos el sprite y nos genera el código decimal del sprite
- Con la letra C se cambia el color del sprite
- La letra X cancela el diseño
- La letra M vuelve al menú sin perder el diseño del sprite

Desarrolla tu imaginación y a diseñar buenos sprites

HIPICA

Esta vez nos trasladamos al hipódromo, donde va a tener lugar el Gran Derby de la temporada. En esta impresionante carrera la apuesta es totalmente libre, siempre y cuando tengas dinero para efectuarla. Anímate y anima a tus amigos a participar, ya que pueden jugar hasta un máximo de 9 jugadores.
La forma de apuesta puede ser de dos maneras: Bien apostando al ganador de la carrera, o bien al primero y colocado.
Una vez hecha la apuesta, los caballos se colocan en la pista y serás tú mismo pulsando la barra espaciadora, quien dará la salida.



PINGÜINO

Los pingüinos son una especie amenazada no sólo por el hombre, sino también por muchos otros depredadores. En esta ocasión, tú te convertirás en un pingüino que habita en el polo sur, y es atacado por una manada de depredadores salvajes.
Deberás intentar salvar tu piel, lanzando sobre ellos bloques de hielo. Esto lo conseguirás encarándote a los bloques de hielo mediante el cursor o el Joystick, y a continuación hay que pulsar respectivamente la barra de espacio o el botón de disparo.
Una vez elimines a tus enemigos, pasarás a una nueva pantalla que será de un nivel de dificultad superior.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero.
Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.
Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos nº 36.099
08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

Instrucción de carga para los seis programas:
LOAD"CAS:",R

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

TRAS EL RESPLANDOR

Con esta narración escrita por JOSE VILCHES PALMA iniciamos la publicación de los relatos escritos por nuestros lectores. Como veréis la imaginación no es una exclusiva de los autores consagrados, sino que hay muchos talentos por descubrir. Animo y trata tu también de realizar tu relato de ciencia-ficción.

«...Aún recuerdo la última vez que nos vimos. Tú marchaste en un tren repleto de militares, sí, a la guerra partiste.

Cuando nuestras miradas se separaron definitivamente, lloré y pude sentir que tú también llorabas.

Dos horas después, llegó el resplandor. Fue como un «flash», intenso y doloroso, toda materia combustible a mi alrededor se convirtió en polvo.

A partir de ese instante la escasa gente que pudo sobrevivir salió a las calles.

Llovía, o por lo menos eso creía yo, mi pelo, mi piel se caían a trozos, o simplemente quedaban colgando y bamboleándose de un lado para otro. Tenía seca la boca y los labios,padecía un hambre atroz, tenía sed, y la notable falta de oxígeno me asfixiaba por momentos.

De vez en cuando me topaba con grupos de personas que en un estado similar al mío caminaban de un lado para otro, sin rumbo, gemían o lloraban según su dolencia, ¡vomitaban sangre!... en una ocasión vi a una mujer que echó por la boca su propio estómago.

Estuve dos días vagando a solas, digo dos días, pero la verdad es que no sé si fue una semana, un mes o un par de horas, ¡me guío por el instinto!.

Las calles, todas derruidas, coches calcinados por todos lados, cadáveres aquí y allí, y cientos de inmundas ratas de cloacas aquí y allí, es decir, devorando cadáveres.

En una ocasión fui atacada por varias de ellas, menos mal que un joven, supongo que antes del resplandor era joven, pues ahora aparentaba cien años, las logró ahuyentar.

Dos horas después murió asesinado a manos de tres tipos que querían violarme, su heroica acción sirvió para que yo huyese a toda prisa del lugar. Me escondí en lo que antes fue unos grandes almacenes, ahora aquello era un verdadero campo de cadáveres por todos lados.

Me llevé un susto tremendo al colocarme frente a un espejo. Aterrorizada pensé que esa no podía ser yo. Era, ¡una auténtica monstruo! ¡una zombie!.

Estuve a punto de suicidarme, pero entonces fue cuando por mi mente pasó el último recuerdo dulce de mi vida, el último que me quedaba: ¡tu mirada perdiéndose a toda máquina en la lejanía, y mis lágrimas de pesar!. Me prometí a mí misma buscarte, y encontrarte aunque fuera lo último que hiciera en la vida, ya que presentía que me quedaba muy poca.

Ya digo, dos días después del resplandor me uní a un grupo de personas que caminaban, lloraban o gemían... Yo, sólo pensaba ¿por qué esta guerra estúpida? Mi gran dolor era la posibilidad de no encontrarte.

Tiempo después, todo el grupo, fuimos atraídos por una melodía que salía de un edificio en ruinas, me quedó capacidad mental para saber que aquello fue una próspera discoteca y adivinar que la canción, aunque se oía muy distorsionada era la de USA FOR AFRICA.

Como imán que atrae al hierro nos dirigimos hacia allí; bajé las escaleras como buenamente pude, pues por lo menos había un muerto en cada escalón. La densa oscuridad era taladrada débilmente por varios mortecinos focos de colores, unos colores que se me antojaban más apagados que nunca.

Observé varias figuras tumbadas aquí y allá, por los suelos, por las escaleras... algún que otro grito de dolor o sufrimiento e incluso placer, a veces todo mezclado, servía para que el rayado disco no se quedara soso. Incluso había parejas haciendo el amor, pero no un amor dulce sino un amor salvaje, pues en eso nos habíamos convertido todos, ¡en animales!.

Cuando mis ojos, eso que ya comenzaba a perder la vista, se adaptaron a la relativa oscuridad, pude comprobar que había hombres vestidos de uniforme.

Exclamé —¡Gracias a Dios!— pero enmudecía instantáneamente pues extrañaba mi voz, y no recordaba haber oído hablar a nadie nada que no fueran sólo frases incoherentes desde el resplandor.

Me acerqué a la barra, pues allí me pareció ver a más hombres de uniforme que en otro lugar.

Entre las botellas pude ver un calendario que rezaba 11 de noviembre de 1985 - Domingo...

Entonces se acercó él, era alto, el rostro lo tenía calcinado, los párpados los tenía cerrados, pegados a los globos oculares, carecía de pelo, cubría su cabeza con una sucia gorra militar, le faltaba el labio superior y las fosas nasales las tenía taponadas de sangre coagulada, respiraba por la boca a base de cortos jadeos. Le faltaban dos dedos en cada mano, el uniforme lo tenía completamente destrozado, sucio y a la vez empapado en alcohol. Al instante comprendía que deseaba bailar conmigo, puso sus manos sobre mi cintura y no logré comprender cómo, olvidé todos mis sufrimientos. Me preguntó la edad, se la dije casi por señas y me recitó seguidamente un verso compuesto con ella. A pesar de su segura ceguera, la expresión de su horroroso rostro me hizo sentir confusa. Me besó tiernamente en los labios, sí, la expresión de su rostro y el beso eran un mensaje que no lograba comprender y eso me hizo sentirme presa de él; y pensar que aquél era un amor imposible. Por segunda vez desde el resplandor pensé en Dios, le pedí ayuda y mi corazón palpitó más aceleradamente que nunca.

Las luces hacían resplandecer todas las botellas de la estantería de forma espectral, lo cual me hizo sentir una enorme tristeza ¡de repente tuve un conato de esperanza!, se acercó más a mí, pude sentir como nuestras múltiples heridas se unían en una, compartiendo así el dolor que ambos sentíamos ¡esta vez no fallaría! emplearía toda la fuerza de mi alma, le diría todas mis verdades, y le haría partícipe de mi realidad que no era otra que la de encontrar a mi hombre y por fin le pediría consejo. Lo tomé de la mano y tras tropezar con varios cadáveres salimos de la discoteca. Pude ver algo que no vi antes ¡una playa!... ¡los acontecimientos de los últimos minutos habían conseguido rejuvenecerme un poco!.

Pasamos junto a un árbol, calcinado todo él, pero bello si no encuentras otro al alcance de la mano. El viento, mezclado con el salubre del mar semejaba por momentos querer sanar nuestras heridas mortales. Caminamos hacia la playa, nuestros rostros iluminados por la dulce luz de la luna llena, nos sentamos en la arena. Yo creía ver cómo la marea iba y venía, él tenía el inmenso placer de creer escucharlo, todo en una combinación perfecta, muy lograda. Comencé a llorar, él con un esfuerzo infrahumano despegó sus párpados quemados y me miró fijamente a los ojos. Ahora casi lo comprendí, era él... por primera vez sentí admiración por él. Me abrazó y me susurró varias palabras al oído, su fétido (aunque desde el resplandor, agradable) aliento me daba en la mejilla. Me dio una carta arrugada, sucia, húmeda y quemada en un extremo, la leí en silencio mientras él me miraba detenidamente... De pronto sentí confianza en mí misma, deseos de vivir. Le sonreí, me costó un poco pues no sabía de esa expresión desde el resplandor, sinceramente y con furia interior que a ambos nos consumía nos besamos.

Creo que nuestros pensamientos y sentimientos cambiaron, volvíamos a formar una pareja como antes del resplandor.

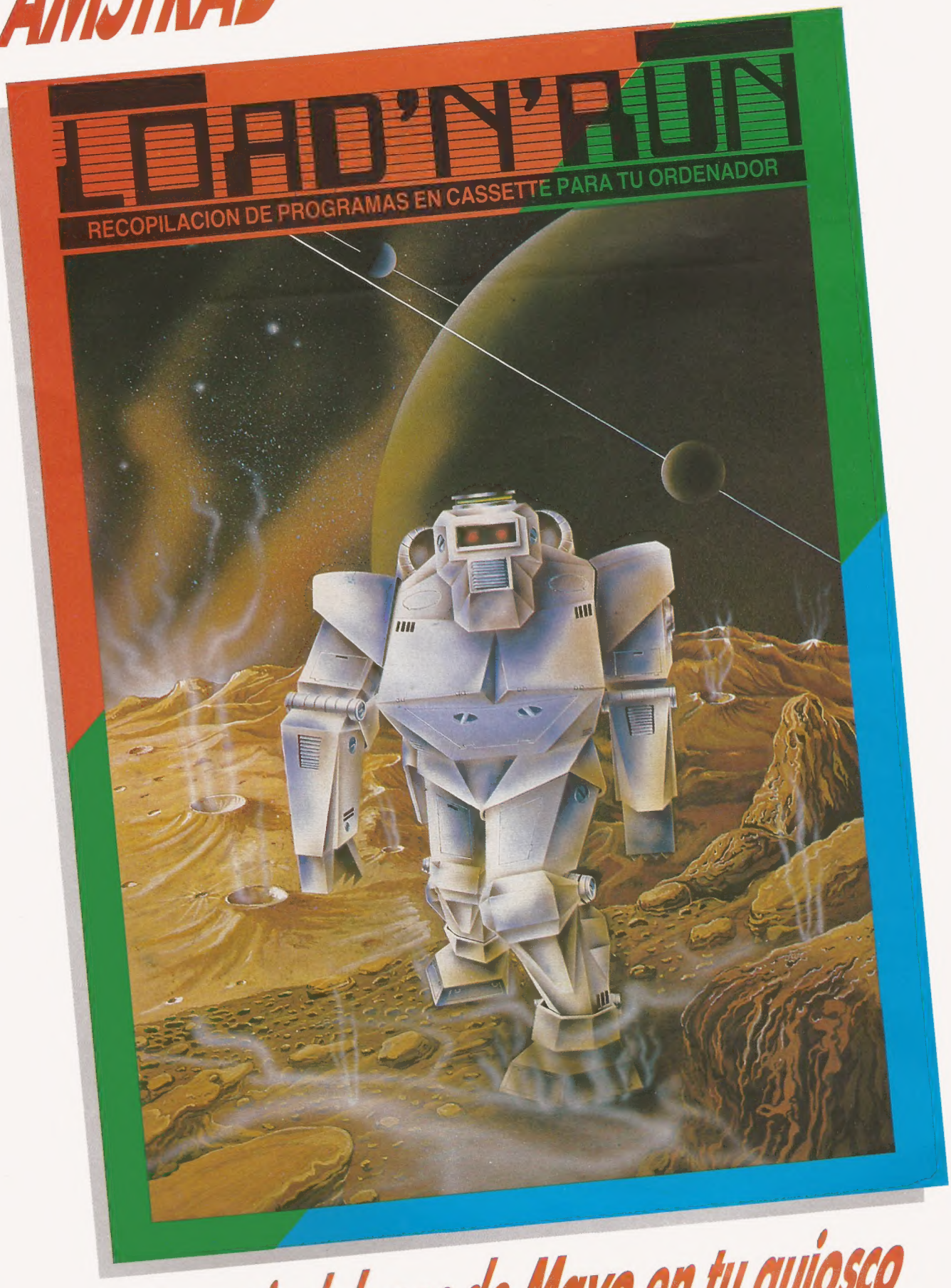
No nos separaríamos jamás.

A la mañana siguiente podían verse dos bultos solitarios en mitad de una inmensa playa, dos cadáveres más...»

«FRAGMENTO DE CIERTA CRONICA DE UNA CHICA, VICTIMA DE UNA GUERRA NUCLEAR, AL QUERER INGRESAR EN EL REINO DE LOS CIELOS».

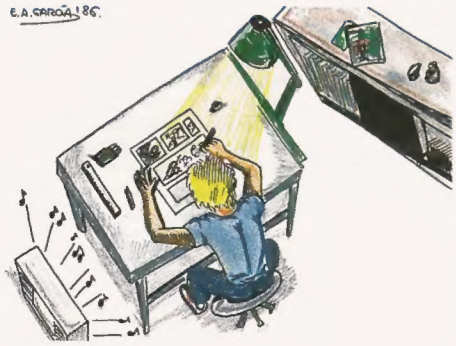
BEA 78

AMSTRAD



A partir del mes de Mayo en tu quiosco

ende



PLOTTER

Vamos a explicar paso a paso lo que tienes que hacer para utilizar este programa. En un principio el ordenador te dará a escoger con qué quieres dibujar si con el joystick o con el cursor.
Posteriormente aparecerá en pantalla un menú para que escojas las diferentes opciones:
- Un nuevo diseño
- Uno que ya está empezado
- Uno que tienes grabado en cinta
- Cambiar las opciones anteriores

Una vez has respondido a una de estas opciones te encontrarás en el tablero de dibujo con un rotulador en la mano. Para dibujar tienes que moverte con el cursor o joystick y pulsar la barra espaciadora. Si quieres cambiar el color del rotulador, ven hasta la parte superior de la pantalla donde te aparecerá una tabla de colores. Colócate sobre el color que desees y pulsa la barra espaciadora. Para que desaparezca esta tabla, muévete de derecha a izquierda. Si deseas cambiar el utensilio de dibujo ves hasta la parte inferior de la pantalla y te aparecerá una tabla con todos los utensilios disponibles, que seguidamente te describimos:
ROTULADOR: Sirve para dibujar libremente mediante el cursor y la barra espaciadora.
GOMA: Borra lo que desees. Posiciónate encima de lo que quieres borrar y pulsa la barra espaciadora.
PINCEL: Pinta la figura con un color.
COMPAS: Dibuja círculos y elipses. En el primer caso hay que marcar un punto y a continuación señalar el radio, todo esto pulsando la barra de espacio. Si deseas un círculo perfecto pulsa dos veces en uno de los radios.
REGLA: Traza rectas en cualquier ángulo.
CUADRADO: La primera vez que pulses será una esquina y la segunda la otra esquina.
LETRA: Si dentro de una figura o en cualquier otro sitio quieres escribir una letra, te posicionas en ese sitio y pulsas primero la barra espaciadora, después la letra deseada y luego ENTER.
RETICULA: Rellena una figura con puntos
FLECHA: Retorna al menú inicial.
S: Salva en memoria el dibujo que estás realizando.
C: Copia una parte del dibujo en otra zona de la pantalla.
Para realizar la copia, tendremos que encuadrar la figura en un cuadro imaginario. Nos situaremos en un vértice de dicho cuadrado y pulsaremos la barra espaciadora, luego iremos al otro vértice y volveremos a pulsar. En este momento el programa memoriza la figura. Después sólo tenemos que ir a otro sitio y copiarla pulsando la barra espaciadora.

Computer Club

Vendo aplicación de memoria externa del Spectrum. Precio a convenir. Llama al tel. 237 29 75 de Barcelona. Preguntar por Raimon. Llamar sólo horas de comidas.
Raimon Serramina Formosa
Paseo de Gracia, 120
Barcelona 08080

Vendo Commodore Vic-20, 1 cartucho de juegos, manual del usuario 1er tomo del curso de Basic. Todo ello por 20.000 ptas. Fue adquirido en junio del 84.
Salvador Jofre
C/. González Solesio, 25
Suria (Barcelona)

Vendo juegos electrónicos como el "Tron Caveman Scrambler Lupin", "Flights of the titans" al precio de 4.000 pesetas cada uno.
Pedro Miguel Pérez González
C/. Martínez de la Rosa, 81 (nuevo)
Teléfono (952) 30 13 91
Málaga 29010

Vendo y cambio todo tipo de juegos comerciales y utilidades para Spectrum. Dispongo de últimas novedades.
José Vicente Ripoll García
Mosén Pedro Mena, 26
San Juan (Alicante)

Desearía intercambiar programas para Spectrum 48K asimismo formar un club sin fines lucrativos, sólo intercambios. Mandar lista de programas, prometo contestación. Para toda España.
Alfonso Jiménez Sánchez
C/. Muza, 43, 2.º A
Mérida (Badajoz)

Vendo impresora Seikosa gp500 sin desembalar con instrucciones y garantía. Precio: 40.000 ptas.
Miguel Angel Alonso
C/. Albatros, 21, 1.º drcha.
Madrid 28025

Cambio programas (juegos y utilidades) para CBM-64. Mandad lista. Tengo unidad de cinta. Escribid a:
Antonio Díaz Rodríguez
C/. Guindaleta, 4, 2.º B
Málaga 29003

Estoy interesado en el intercambio de programas para Commodore 64.
José Lázaro Pérez
C/. Portugal, 39, 3.º 1.ª
Barcelona 08027

Vendo ZX Spectrum 48K + interface Kempston + revistas y más de 20 programas de categoría. Tiene un año y lo vendo todo por 18.000 ptas. Vendo también interface programable por 3.000 ptas.
Robert Beltrán Tallada
Tamarit, 175, 4.º 1.ª
Barcelona 08015
Tel. 325 78 43. Sólo sábados o domingos.
Fecha de compra, junio de 1984.

Desearía intercambiar programas para CBM-64, tengo más de 400. Escribir a:
Ramón Losada Cortiñas
C/. Rio Castro, 43, 4.º C
Ferrol
La Coruña

Vendo monitor en color con entrada RGB (ideal para MSX) en 20.000 ptas. Compro periféricos para el C-64. Intercambio programas. Tengo más de 200 títulos.
José Luis Gallardo
Circunvalación, 2, 1.º C
Teléfono 11 98 20
Granada 18007

Vendo el manual del Spectrum en español por 2.000 ptas. y el libro programación en logo por sólo 1.000 ptas. y una cinta con los 20 programas de la colección «tus juegos» por 5.000 ptas.
Fernando Castán Merino
Padre Manjón, 34, 5.º E
50010 Zaragoza

Vendo programas para Spectrum de 48K o 16K. Tengo algunos como Frankie, Dragontorc, Moon Alert, Underworlde y 150 más. ¡Cualquier juego! ¡Pídelo! Sólo te costará 300 ptas. por reembolso, pídelos.
Javier Grácia Allaine
San Genís, 71-73, 10 A
Zaragoza 50010

COMPLETA TU COLECCION DE LOAD'N'RUN

Si te falta algún ejemplar de LOAD'N'RUN MSX y deseas adquirirlo, sólo tienes que escribirnos, indicando el número de referencia que incluimos bajo cada carátula de este anuncio. No olvides en tu carta de incluir tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal y provincia).
El precio de cada ejemplar es de 850 pesetas más gastos de envío, excepto el número Extra de Navidad que es de 1.150 más gastos de envío.
Todo se enviará contrareembolso.
Solicita tus pedidos a:
LOAD'N'RUN (Números atrasados)
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA

MSX 1.ª EPOCA

M-1
Olimpíadas
Throm

M-2
3 D Gráficos
Morse
Fórmula 1
Phantasma

M-3
La rana
El morse
Cuadros mágicos
El Bombas

M-4
El gorila
Galax
En la Edad Media
Diseño de sprites
Carácteres programados
Distancias kilométricas

Extra de Navidad (1.150 ptas.)

M-5
Goloso
Rebotes
Mates
Las Vegas
El muro
Comecocos
Día de la semana
Barras
Adivinar un número
Código secreto

MSX 2.ª EPOCA

MSX-0
Minerva III
Basket ball
Sir Camelot y el Rey Arturo
Geografía española
Orden alfabético

MSX-1
Grand Prix
Trilero
Palabra
Cuevas de oro
Matrices

MSX
LOAD'N'RUN
RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

Correspondencia

Muy señores míos:

Observo que todas las cartas que publican empiezan con felicitaciones para ustedes y su revista, yo no voy a caer en ese tópico y pasaré inmediatamente a las quejas, por lo que no sé si publicarán la carta.

En el número 1 de la 2ª Epoca veo que incluyen cinco juegos en lugar de seis, como viene siendo habitual. ¿A qué es debido?

La otra queja viene motivada por la calidad garantizada del cassette. ¿Es realmente cierta esa garantía o sólo propaganda? En este número concreto por más que lo he intentado no he podido cargar el juego «Grand Prix», pero lo que más me sorprende es que tengo algunos amigos que también utilizan el MSX y tienen cintas de ustedes, y curiosamente a uno de ellos le carga perfectamente este juego y, sin embargo, no le cargan ni el de «Matrices» ni el de «Trilero», ¿cómo es posible esto?

Esto es todo lo que tenía que decirles... Bueno, también y aunque me contradiga con lo que expuse al principio, animarles para que sigan con la revista, lo cual no es exactamente una felicitación, pero casi, casi...

Un saludo cordial.

ANA ROSA GARCIA
Gijón

Estimada Ana Rosa:

No nos felicitas, pero casi casi..., por eso te damos las gracias, así como por seguir nuestra publicación y escribirnos.

Con respecto a las dos quejas que planteas, te vamos a dar las soluciones.

Efectivamente, en el número 1 de esta 2ª Epoca sólo iban cinco programas, lo cual sólo es achacable a un error nuestro, por lo que pedimos perdón a todos nuestros seguidores y además prometemos que jamás volverá a ocurrir. Cada mes tendréis vuestros seis programas.

La calidad de nuestras cintas es garantizable, eso te lo podemos asegurar. Si realmente no fueran bien, tanto a tus amigos como a ti no te cargarían los mismos programas, lógicamente. Lo que ocurre es bien simple y es que un cassette es algo muy delicado, por lo que existen muchos factores que le pueden dañar sin que nosotros podamos controlarlo. Simplemente un golpe en el viaje para su distribución o el que le dé demasiado el sol al estar expuesto en el quiosco pueden hacerle daño, por eso nuestro laboratorio funciona continuamente revisando cintas y no existe el más mínimo problema para cambiarlas por otras comprobadas, en caso de que se observe alguna anomalía. Sólo tienes que enviar la cinta a Duplison, S.A., Apartado de Correos 36.099. 08080 Barcelona, y se te cambiará el cassette por otro en buenas condiciones.

Gracias por esos ánimos que nos da y esperamos seguir complaciendo todas tus dudas, así como las de todos nuestros seguidores.

Saludos de LOAD'N'RUN

Muy señores míos:

Me dirijo a ustedes por dos motivos:

1) Felicitarles por la idea de dedicar un número mensual a los usuarios del ordenador MSX.

2) Poseo un SVI-728 en el cual no existe la letra «ñ», por lo cual en los programas educativos no he podido acceder al primero de ellos sobre Geografía de España.

Esperando que me indiquen solución al respecto, les saluda atentamente.

JORDI LORENZO
Barcelona

Estimado Jordi:

En primer lugar te queremos dar las gracias por las felicitaciones de que somos objeto en tu carta y a continuación pasamos a resolver tu problema.

Lamentablemente en ningún MSX existe la letra «ñ», ya que ésta sólo se usa en castellano, por lo tanto cuando tengas que escribir alguna palabra que lleva incluida la letra «ñ», tendrás que pulsar «/», de esta manera el ordenador sabrá perfectamente que este símbolo pertenece a la «ñ».

Saludos de LOAD'N'RUN

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. **¡¡Suerte!!**

Suscribete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS

Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R ***MSX*** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:

☐ *GIRO POSTAL N.º*
☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____
_____
Domicilio _____
Teléfono _____
Población _____
Código Postal _____
Provincia _____
Fecha _____ ***Firma***

¿CREES QUE LO HAS PROBADO TODO EN SOFTWARE?

LENGUAJE MAQUINA

La revista para Spectrum, Commodore y MSX, que te adentra en los secretos del Software.

Con cursillos de Assembler, programas para teclear, juegos y utilidades.

Ahora en tu Quiosco.

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM